
¡ARRASA EN STADIUM CON NUESTROS POKéTRUCOS!
POKéMON
STADIUM
¡PRACTICA SURF CON PIKACHU!
TRUCOS PARA ENTRENADORES DE ELITE
e enseñamos qué Pokémon debes
scoger y qué ataques utilizar para
ANAR todos los combates...
GRATIS CON EL NÚMERO 8 DE
games WORLD
ÁCTICAS DE COMBATE! - ¡TODOS LOS SECRETOS DESVELADOS!



POKéMON™ STADIUM

TRUCOS PARA ENTRENADORES DE ÉLITE

RECOPILADOS POR EL POKÉNTRENADOR ROBIN ALWAY



CRÉDITOS

POKÉMON STADIUM

TRUCOS PARA ENTRENADORES DE ÉLITE

REDACCIÓN ROBIN ALWAY

DISEÑO DE PORTADA CHRIS BATES

DISEÑO DE PÁGINAS JAMES BLACKWELL

PRODUCCIÓN MICHAEL STOREY

DIRECTOR MARCUS HAWKINS



SUMÁRIO

¿ESTÁS
DISPUESTO A CON-
VERTIRTE EN EL
MEJOR ENTRENADOR
DE POK MON? ¡PUES
ADELANTE!

¡BIENVENIDOS, JÓVENES ENTRENADORES!

Hola, soy el Profesor Oak. Espero que estéis preparados para disfrutar de esta difícil prueba a la que se verán sometidas vuestras habilidades como entrenadores. He aquí *Pokémon Stadium*. El verdadero Pokéfan no conoce un espectáculo más glorioso que el enfrentamiento de dos monstruos de alto nivel bajo la dirección de entrenadores expertos. Os lo digo con toda sinceridad: yo pienso de igual modo.

Pero, ¿qué hay que hacer para triunfar en la dificilísima Súper Copa o derrotar al Alto Mando? Este libro, que llega a vosotros a través de mis excelentes amigos de Games World, os ahorra la tarea de elegir los Pokémon y movimientos correctos, y os allana el camino hacia la gloria. Si estudiáis con interés estas breves, pero interesantes, páginas y os entrenáis a fondo, la victoria es segura. ¡Ah! Antes de proseguir, echadle una ojeada a mi flamante laboratorio en 3D en Isla Pokémon. Mi nuevo PC es "súper", como diríais vosotros. ¡Buena suerte! ¡Sed constantes!

Profesor Oak
Pueblo Paleta

PREPÁRATE PARA EL COMBATE

La parte más importante de este juego tiene lugar con anterioridad a la entrada en el estadio. Tienes que seleccionar un equipo de seis Pokémon con muuuucho tacto para tener el mayor número de posibilidades frente a la cuadrilla de tu rival. Como ya sabes, cada uno de los Pokémon pertenece a uno o dos tipos. Para elegir los Pokémon más adecuados, tienes que empezar por conocer sus puntos fuertes y débiles. Consulta el práctico diagrama de Ataques de la página siguiente para saber qué ataques son más efectivos contra un tipo determinado de oponente y la elección te será más fácil.



TABLA DE ATAQUES POKÉMON

	TIPOS DE ATAQUE													
	NOR	FUE	AGUA	HIELO	PLAN	ELÉC	ROCA	TIERRA	LUCHA	BICHO	VENE	VOLAD	PSÍQ	FANT
NORMAL	–	–	–	–	–	–	–	–	■	–	–	–	–	✖
FUEGO	–	▲	■	–	–	–	■	■	–	▲	–	–	–	✖
AGUA	–	▲	▲	▲	–	■	–	–	–	–	–	–	–	–
PLANTA	–	■	▲	■	–	▲	–	▲	–	■	■	■	–	–
ELÉCTRICO	–	–	–	–	–	▲	–	■	–	–	–	▲	–	–
TIERRA	–	–	■	■	–	✖	▲	–	–	–	▲	–	–	–
LUCHA	–	–	–	–	–	–	▲	–	–	▲	–	■	■	–
BICHO	–	■	–	–	▲	–	■	▲	▲	–	■	■	–	–
VENENO	–	–	–	–	▲	–	★	■	▲	■	▲	–	■	–
PSÍQUICO	–	–	▲	–	–	–	■	–	▲	■	–	–	▲	✖
DRAGÓN	–	▲	–	■	▲	▲	■	–	–	–	–	–	–	–
NORMAL/VOLADOR	–	–	■	■	▲	■	▲	✖	–	▲	–	–	–	✖
FUEGO/VOLADOR	–	▲	▲	–	●	■	▲	✖	▲	●	–	–	–	–
AGUA/VOLADOR	–	▲	▲	–	–	★	–	✖	▲	▲	–	–	–	–
AGUA/HIELO	–	–	▲	●	■	■	–	▲	■	–	–	–	–	–
AGUA/LUCHA	–	▲	▲	▲	■	■	■	–	–	▲	–	■	■	–
AGUA/VENENO	–	▲	▲	▲	–	■	▲	■	▲	–	▲	–	■	–
AGUA/PSÍQUICO	–	▲	▲	▲	■	■	–	–	▲	■	–	–	▲	✖
HIELO/VOLADOR	–	■	–	–	●	■	–	✖	■	▲	–	–	–	–
HIELO/PSÍQUICO	–	■	–	▲	–	–	✖	–	–	■	–	–	▲	✖
PLANTA/VENENO	–	■	▲	■	●	▲	–	–	▲	★	–	■	■	–
PLANTA/PSÍQUICO	–	■	▲	■	▲	▲	–	▲	▲	★	■	■	▲	✖
ELÉCRICO/VOLADOR	–	–	–	■	▲	–	▲	✖	▲	▲	–	▲	–	–
ROCA/VOLADOR	▲	▲	■	■	–	■	✖	✖	–	▲	▲	▲	–	–
ROCA/TIERRA	▲	▲	★	■	★	✖	✖	■	■	–	●	▲	–	–
ROCA/AGUA	▲	●	–	▲	★	■	■	■	■	–	▲	▲	–	–
BICHO/VOLADOR	–	■	–	■	●	■	■	✖	●	▲	■	■	–	–
BICHO/PLANTA	–	★	▲	–	●	▲	✖	●	▲	–	★	★	–	–
BICHO/VENENO	–	■	–	–	●	–	●	–	●	–	–	■	■	–
VENENO/TIERRA	–	–	■	–	–	✖	–	■	▲	–	●	–	■	–
VENENO/VOLADOR	–	–	–	■	●	■	■	✖	●	▲	▲	–	■	–
FANTASMA/VENENO	✖	–	–	–	▲	–	✖	■	✖	▲	●	–	■	■
DRAGÓN/VOLADOR	–	▲	▲	★	●	–	■	✖	▲	▲	–	–	–	–

– Normal ★ Daños x4 ■ Daños x2 ▲ 1/2 Daños ● 1/4 Daños ✖ Sin efecto

ELIGE A TUS POKÉMON

Para triunfar en *Pokémon Stadium*, tienes que ser un maestro a la hora de combinar los tipos de Pokémon con sus movimientos más adecuados para hacer bajar el indicador de PS de tu rival. Éstos son los mejores Pokémon y sus respectivos ataques para nosotros. Hemos de advertirte que está científicamente (si puede llamarse así) probado, por lo que tienes muchas posibilidades de triunfar si recurres a ellos.

¡ELÍGEME A MÍ! ¡A MÍIIII! ¡SOY EL MÁS GUAPO!

NORMAL: LOS 5 MEJORES


1. SNORLAX


2. CHANSEY


3. TAUROS


4. WIGGLYTUFF


5. KANGASKHAN

LOS MEJORES ATAQUES:

Amortiguador
Anulación
Atadura
Ataque Rápido
Autodestrucción
Beso Amoroso
Bomba Huevo
Conversión
Deslumbrar
Explosión
Golpe Cuerpo
Guillotina
Híper Rayo
Mega Puño
Mega Patada
Perforador
Rapidez
Recuperación
Repetición
Súper Diente
Sustituto
Transformación
Tri-Ataque

FUEGO: LOS 5 MEJORES

 1. ARCANINE

 2. MOLTRES

 3. RAPIDASH

 4. FLAREON

 5. MAGMAR

LOS MEJORES ATAQUES:

Giro Fuego
Lanzallamas
Llamarada

AGUA: LOS 5 MEJORES

 1. GYARADOS

 2. BLASTOISE

 3. STARMIE

 4. TENTACRUEL

 5. LAPRAS

LOS MEJORES ATAQUES:

Cascada	Surf
Hidro Bomba	Tenaza
Martillazo	

ELÉCTRICO: LOS 5 MEJORES

 1. ZAPDOS

 2. ELECTRABUZZ

 3. JOLTEON

 4. RAICHU

 5. MAGNETON

LOS MEJORES ATAQUES:

Onda Trueno
Rayo
Trueno

PLANTA: LOS 5 MEJORES

 1. EXEGGUTOR

 2. TANGELA

 3. VENUSAUR

 4. VICTREEBELL

 5. VILEPLUME

LOS MEJORES ATAQUES:

Drenadoras	Mega Agotar
Espora	Paralizador
Látigo Cepa	Rayo Solar

LUCHA: LOS 5 MEJORES



1. MACHAMP



2. HITMONLEE



3. PRIMEAPE



4. HITMONCHAN



5. POLIWRATH

LOS MEJORES ATAQUES:

Contador
Movimiento Sísmico
Patada Salto Alta

VENENO: LOS 5 MEJORES



1. WEEZING



2. MUK



3. GENGAR



4. VILEPLUME



5. TENTACRUEL

LOS MEJORES ATAQUES:

Amnesia	Descanso
Come Sueños	Hipnosis
Confusión	Psíquico

TIERRA: LOS 5 MEJORES



1. GOLEM



2. DUGTRIO



3. RHYDON



4. NIDOKING



5. NIDOQUEEN

LOS MEJORES ATAQUES:

Excavar
Fisura
Terremoto

VOLADOR: LOS 5 MEJORES



1. ARTICUNO



2. GYARADOS



3. ZAPDOS



4. DRAGONITE



5. MOLTRES

LOS MEJORES ATAQUES:

Ataque Aéreo
Pico Taladro
Vuelo

PSÍQUICO: LOS 5 MEJORES

 1. MEWTWO

 2. MEW

 3. ALAKAZAM

 4. STARMIE

 5. EXEGGUTOR

LOS MEJORES ATAQUES:

Amnesia
Descanso
Come Sueños
Psíquico
Confusión

BICHO: LOS 5 MEJORES

 1. SCYTHER

 2. PINSIR

 3. PARASECT

 4. VENOMOTH

 5. BEEDRILL

LOS MEJORES ATAQUES:

Pin Misil

HIELO: LOS 5 MEJORES

 1. ARTICUNO

 2. CLOYSTER

 3. LAPRAS

 4. JYNX

 5. DEWGONG

LOS MEJORES ATAQUES:

Neblina
Rayo Hielo
Ventisca

ROCA: LOS 5 MEJORES

 1. RHYDON

 2. AERODACTYL

 3. GOLEM

 4. KABUTOPS

 5. ONIX

LOS MEJORES ATAQUES:

Avalancha

DRAGÓN: EL MEJOR



1. DRAGONITE

LOS MEJORES ATAQUES:
Furia Dragón

FANTASMA: EL MEJOR



1. GENGAR

LOS MEJORES ATAQUES:
Rayo Confuso
Tinieblas

PRINCIPIOS ESENCIALES PARA ELCOMBATE

Aquí tienes 20 principios básicos que te ayudarán a salir airoso de los combates más difíciles. Léelos con atención, así podrás allanar el camino hasta la Súper Copa.

1 Recuerda que los Pokémon de tu Game Boy siempre serán más poderosos que los monstruos que tomes prestados de la CPU.

2 Intenta reunir un equipo tan diverso como sea posible. Procura no combatir con más de dos Pokémon del mismo tipo.

3 Estudia los diversos tipos de Pokémon. No podrás considerarte un entrenador experto hasta que sepas instintivamente qué Pokémon funcionará mejor contra el enemigo de turno. ¡Tienes que dominar bien la tabla de Ataques!

4 Si a tu Pokémon apenas le quedan PS, recurre al Ataque Rápido para asestar un último golpe.

5 Recuerda que los Pokémon no adquieren experiencia al luchar en *Pokémon Stadium*. Sólo puedes entrenarlos en la Game Boy.

6 Asegúrate de entrenar un buen Pokémon Psíquico. Lo vas a necesitar en la mayoría de los combates.

7 Trata de capturar gran cantidad de Pokémon del mismo tipo en el nivel inferior de tu juego para la Game Boy. Compara sus datos en el Laboratorio de Oak y entrena al que tenga puntuaciones más altas.

8 La cueva de Mewtwo es uno de los lugares más apropiados para entrenar a tus Pokémon en la Game Boy. Lucha una y otra vez con el Alto Mando.

9 Los movimientos en los que te juegas todo en un solo ataque, como Fisura, no merecen la pena. Si fallas, tu rival puede contraatacar sin problemas.



10 Cuando elijas a los Pokémon, recuerda que no pueden llevar a cabo, sin más, todos los ataques propios de su tipo. Enseñar a un Jolteon Pin Misil es más sencillo que entrenar un Pokémon Bicho.

11 La rapidez es fundamental. A menudo podrás arrancar una victoria inesperada a un oponente superior. Basta con que ataques en el primer turno y golpees de manera decisiva.

12 Teletransporte, Rugido y Remolino no funcionan en *Pokémon Stadium*. Olvídalos.

13 Los movimientos paralizantes como Onda Trueno son valiosísimos frente a los enemigos más duros.

14 En *Stadium* no puedes emplear ítems, pero sí puedes mejorar la salud de tus Pokémon con Amortiguador, Niebla, Descanso y Recuperación.

15 Es recomendable emplear veneno después de un ataque que incapacite. Así pues, empieza con Tóxico y sigue con Atadura o Confusión.

16 Si juegas contra un amigo, memoriza la disposición de los botones. Así no tendrás que abrir una y otra vez el menú delante de él ni recordarle de qué movimientos dispones.

17 Entrena Pokémon raros, como los Fantasma o Bicho, para desconcertar a tu oponente humano. Es probable que tu rival no sepa cuáles son los ataques más apropiados contra ellos.

18 MT19 Movimiento Sísmico encierra una técnica fabulosa para los Pokémon de nivel 60-100. No importa a qué tipo pertenezca tu Pokémon. Provocará una reducción de los PS del rival proporcional a su nivel.

19 Emplea Autodestrucción sólo en el momento adecuado. ¡Si tu enemigo tiene PS suficientes para sobrevivir, este movimiento no servirá para nada!

20 No recurras al ataque Rayo Hielo antes de un ataque Onda Electromagnética o uno de tipo Veneno. ¡Por algún motivo desconocido, los Pokémon aguantan este tipo de secuencias de ataques!



EL ESTADIO

Éste es el hilo conductor del juego: tienes que luchar con tus Pokémon para adueñarte de los trofeos de cuatro prestigiosos torneos, cada uno de los cuales se regula con normas distintas. Si vences en los cuatro torneos y en el Castillo de los Líderes Gim, accederás a un combate extra contra el terrorífico Mewtwo. Cuando hayas acabado con él, podrás jugar a un nuevo modo llamado R-2. Es la prueba definitiva para que demuestres que eres el mejor.

Así se estructura cada apartado:

Reglas

Cada una de las copas se rige por una lista de normas y regulaciones. Estúdialas bien antes de seleccionar a tus Pokémon.

Formación de equipos

En las siguientes páginas encontrarás nuestras recomendaciones para la formación de equipos. La selección de los tipos adecuados de Pokémon es fundamental. Lee esta sección para saber cuáles son los monstruos más apropiados.

Rondas

Para que sepas a qué te enfrentas, podrás leer la lista de los Pokémon de tu entrenador rival. Sobre todo, tienes que saber a qué tipos de Pokémon te enfrentas. Así podrás seleccionar los monstruos que puedan hacerles más daño.

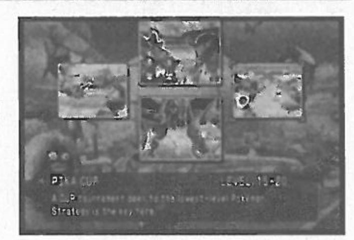
Tipos recomendados

Te indicamos los tipos que te conviene utilizar en cada ronda. Por supuesto, te limita el contenido de tu POKédex pero, de todos modos, te orientamos para que luches con el máximo de ventaja.

PIKA COPA NIVEL 15-20

Reglas

*** Selecciona a seis Pokémon**
*** Elige a tres de los seis Pokémon**
*** Sólo se admiten Pokémon con nivel entre 15 y 20**
*** La suma de los puntos de nivel de los tres Pokémon seleccionados no puede sobrepasar los 50.**
*** No puedes efectuar un movimiento de Autodestrucción con tu último Pokémon.**





* No puede haber dos Pokémon dormidos o congelados
* Si vences sin tener bajas, ganarás un Continuar

Formación de equipos:

La Pika Copa es ideal para que los novatos empiecen a familiarizarse con el juego. La CPU sólo utiliza monstruos de bajo nivel con ataques débiles. Como tus tres Pokémon no pueden superar los 50 puntos, es mejor que emplees monstruos de nivel 16-18, para que tu equipo esté bien equilibrado. Recuerda que, si derrotas a un entrenador sin que haya caído ninguno de tus Pokémon; recibes un Continuar, que te permite repetir combates más duros que encontrarás en rondas posteriores.

RONDA 1: MEDALLA ROCA

Entrenador: Chico Bicho

Nº	Pokémon	Tipo
#030	Nidorina	Veneno
#023	Ekans	Veneno
#048	Venonat	Bicho/Veneno
#012	Butterfree	Bicho/Volador
#014	Kakuna	Bicho/Veneno
#046	Paras	Bicho/Planta

TIPOS RECOMENDADOS: Fuego y Psíquico

RONDA 2: MEDALLA CASCADA

Entrenador: Lad

Nº	Pokémon	Tipo
#017	Pidgeotto	Normal/Volador
#083	Farfetch'd	Normal/Volador
#069	Bellsprout	Planta/Veneno
#002	Ivysaur	Planta/Veneno
#041	Zubat	Veneno/Volador
#074	Geodude	Roca/Tierra

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Eléctrico, Agua

RONDA 3: MEDALLA TRUENO

Entrenador: Nadador

Nº	Pokémon	Tipo
#061	Poliwhirl	Agua
#008	Wartortle	Agua
#129	Magikarp	Agua
#079	Slowpoke	Agua/Psíquico
#120	Staryu	Agua
#033	Nidorino	Veneno

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Psíquico

RONDA 4: MEDALLA ARCO IRIS

Entrenador: Ladrón

Nº	Pokémon	Tipo
#038	Ninetales	Fuego
#058	Growlithe	Fuego
#027	Sandshrew	Tierra
#096	Drowzee	Psíquico
#005	Charmeleon	Fuego
#037	Vulpix	Fuego

TIPOS RECOMENDADOS: Agua, Tierra, Bicho



RONDA 5: MEDALLA ALMA

Entrenador: Mr. Fix

Nº	Pokémon	Tipo
#100	Voltorb	Eléctrico
#081	Magnemite	Eléctrico
#137	Porygon	Normal
#056	Mankey	Lucha
#099	Kingler	Agua
#026	Raichu	Eléctrico

TIPOS RECOMENDADOS: Roca/Tierra, Psíquico, Eléctrico

RONDA 6: MEDALLA PANTANO

Entrenador: Montañero

Nº	Pokémon	Tipo
#111	Rhyhorn	Tierra/Roca
#040	Wigglytuff	Normal
#064	Kadabra	Psíquico
#066	Machop	Lucha
#117	Seadra	Agua
#092	Gastly	Fantasma/Veneno

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Agua

RONDA 7: MEDALLA VOLCÁN

Entrenador: Lass

Nº	Pokémon	Tipo
#130	Gyarados	Agua/Volador
#122	Mr. Mime	Psíquico
#059	Arcanine	Fuego
#073	Tentacruel	Agua/Veneno
#087	Dewgong	Agua/Hielo
#052	Meowth	Normal

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Agua

RONDA 8: MEDALLA TIERRA

Entrenador: Pescador

Nº	Pokémon	Tipo
#148	Dragonair	Dragón
#080	Slowbro	Agua/Psíquico
#036	Clefable	Normal
#072	Tentacool	Agua/Veneno
#020	Raticate	Normal
#055	Golduck	Agua

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Hielo

MINI COPA NIVEL 25-30

Reglas

* Selecciona a seis Pokémon
* Elige tres de los seis Pokémon
* La suma de los puntos de nivel de los tres Pokémon seleccionados no puede sobrepasar los 80.
* Altura máxima: 2'10 m; Peso máximo: 20 Kg
* No puede haber dos Pokémon dormidos o congelados
* No puedes efectuar un movimiento de Autodestrucción con tu último Pokémon.
* Si vences sin tener bajas, ganarás un Continuar

Formación de equipos:

Un gran número de Pokémon tipo Veneno participa en esta copa, por lo que te conviene buscar otros de tipo Psíquico. Para combatir a los Pokémon Tierra, Agua y Volador usa los tus favoritos de tipo Agua, Eléctrico y Fuego.

RONDA 1: MEDALLA ROCA

Nº	Pokémon	Tipo
#010	Caterpie	Bicho
#013	Weedle	Bicho/Veneno
#046	Paras	Bicho/Planta
#043	Oddish	Planta/Veneno
#069	Bellsprout	Planta/Veneno
#102	Exeggcute	Planta/Psíquico

TIPOS RECOMENDADOS: Fuego, Psíquico

RONDA 2: MEDALLA CASCADA

Nº	Pokémon	Tipo
#016	Pidgey	Volador
#019	Rattata	Normal
#132	Ditto	Normal
#001	Bulbasaur	Planta/Veneno
#023	Ekans	Veneno
#041	Zubat	Veneno/Volador

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Tierra, Fuego, Eléctrico

RONDA 3: MEDALLA TRUENO

Nº	Pokémon	Tipo
#074	Geodude	Roca/Tierra
#092	Gastly	Fantasma/Veneno
#100	Voltorb	Eléctrico
#090	Shellder	Agua
#109	Koffing	Veneno
#102	Exeggcute	Planta/Psíquico



TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Agua, Eléctrico, Fuego

RONDA 4: MEDALLA ARCO IRIS

Nº	Pokémon	Tipo
#098	Krabby	Agua
#116	Horsea	Agua
#129	Magikarp	Agua
#066	Machop	Lucha
#118	Goldeen	Agua
#021	Spearow	Volador

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Psíquico

RONDA 5: MEDALLA ALMA

Nº	Pokémon	Tipo
#104	Cubone	Tierra
#058	Growlithe	Fuego
#052	Meowth	Normal
#063	Abra	Psíquico
#060	Poliwag	Agua
#039	Jigglypuff	Normal

TIPOS RECOMENDADOS: Agua, Eléctrico

RONDA 6: MEDALLA PANTANO

Nº	Pokémon	Tipo
#060	Diglett	Tierra
#081	Magnemite	Eléctrico
#083	Farfetch'd	Normal/Volador
#041	Zubat	Veneno/Volador

#004	Charmander	Fuego
#007	Squirtle	Agua

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Agua, Tierra

RONDA 7: MEDALLA VOLCÁN

Nº	Pokémon	Tipo
#140	Kabuto	Roca/Agua
#025	Pikachu	Eléctrico
#037	Vulpix	Fuego
#035	Clefairy	Normal
#039	Jigglypuff	Normal
#133	Eevee	Normal

TIPOS RECOMENDADOS: Lucha, Agua, Eléctrico, Tierra

RONDA 8: TIERRA

Nº	Pokémon	Tipo
#032	Nidoran	Veneno (m)
#029	Nidoran	Veneno (h)
#147	Dratini	Dragón
#027	Sandshrew	Tierra
#054	Psyduck	Agua
#138	Omanyte	Roca/Agua

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Hielo, Eléctrico



POKÉ COPA NIVEL 50-55

Reglas

*** Mewtwo no puede pelear**
*** Elige a tres de los seis Pokémon**
*** Si vences sin tener bajas, ganarás un Continuar**
*** Pokémon de Nivel 50 a 55.**
*** La suma de los puntos de nivel de los tres Pokémon seleccionados no puede sobrepasar los 155.**
*** No puede haber dos Pokémon dormidos o congelados.**
*** No puedes efectuar un movimiento de Autodestrucción con tu último Pokémon.**

Esto se pone serio. La Poké Copa se divide en cuatro torneos: Poké Ball, Súper Ball, Ultra Ball y Máster Ball. Así pues, ¡tienes que derrotar a 32 Entrenadores y un total de 96 Pokémon! Suerte que puedes cambiar de Pokémon entre torneo y torneo.

Formación de equipos:

Aquí abundan los de tipo Agua y Veneno, por lo que te conviene sacar a tus Pokémon Eléctricos favoritos. Asegúrate de tener uno de tipo Psíquico. También merece la pena disponer de tipo Agua y Fuego. Consulta los tipos recomendados específicamente para cada uno de los cuatro torneos.

POKÉ BALL

RONDA 1: MEDALLA ROCA

Entrenador: Ciclista

Nº	Pokémon	Tipo
#032	Nidoran	Veneno (m)
#029	Nidoran	Veneno (h)
#023	Ekans	Veneno
#106	Hitmonlee	Lucha
#066	Machop	Lucha
#056	Mankey	Lucha

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Tierra

RONDA 2: MEDALLA CASCADA

Entrenador: Roquero

Nº	Pokémon	Tipo
#100	Voltorb	Eléctrico
#081	Magnemite	Eléctrico
#025	Pikachu	Eléctrico
#069	Bellsprout	Planta/Veneno
#001	Bulbasaur	Planta/Veneno
#042	Oddish	Planta/Veneno

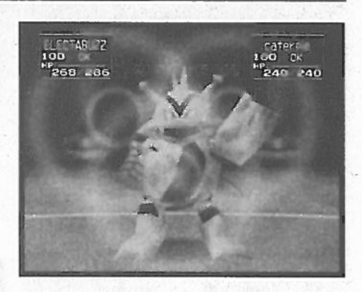
TIPOS RECOMENDADOS: Tierra, Bicho

RONDA 3: MEDALLA TRUENO

Entrenador: Malabarista

Nº	Pokémon	Tipo
#096	Drowzee	Psíquico
#092	Gastly	Fantasma/Veneno
#107	Hitmonchan	Lucha
#067	Machoke	Lucha
#074	Geodude	Roca/Tierra
#035	Clefairy	Normal

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Agua, Bicho



RONDA 4: MEDALLA ARCO IRIS

Entrenador: Bella

Nº	Pokémon	Tipo
#117	Seadra	Agua
#120	Staryu	Agua
#090	Shellder	Agua
#140	Kabuto	Roca/Agua
#104	Cubone	Tierra
#112	Rhyhorn	Tierra/Roca

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Agua

RONDA 5: MEDALLA ALMA

Entrenador: Medium

Nº	Pokémon	Tipo
#092	Gastly	Fantasma/Veneno
#037	Vulpix	Fuego
#041	Zubat	Veneno/Volador
#118	Goldeen	Agua
#072	Tentacool	Agua/Veneno
#012	Butterfree	Bicho

TIPOS RECOMENDADOS: Tierra, Psíquico, Eléctrico, Fuego

RONDA 6: MEDALLA PANTANO

Entrenador: Domador

Nº	Pokémon	Tipo
#019	Rattata	Normal
#058	Growlithe	Fuego
#104	Cubone	Tierra
#027	Sandshrew	Tierra
#004	Charmander	Fuego
#007	Squirtle	Agua

TIPOS RECOMENDADOS: Agua, Planta, Eléctrico

RONDA 7: MEDALLA VOLCÁN

Entrenador: Psíquico

Nº	Pokémon	Tipo
#063	Abra	Psíquico
#079	Slowpoke	Agua/Psíquico
#102	Exeggcute	Planta/Psíquico
#085	Doduo	Normal/Volador
#083	Farfetch'd	Normal/Volador
#017	Pidgeotto	Volador

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Bicho, Fuego

RONDA 8: MEDALLA TIERRA

Entrenador: Anciano

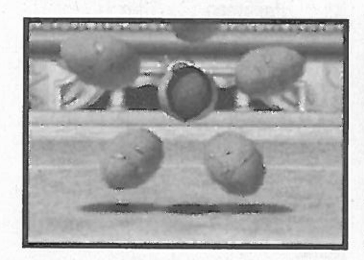
Nº	Pokémon	Tipo
#147	Dratini	Dragón
#086	Seel	Agua
#132	Ditto	Normal
#081	Magnemite	Eléctrico
#015	Beedrill	Bicho/Veneno
#137	Porygon	Normal

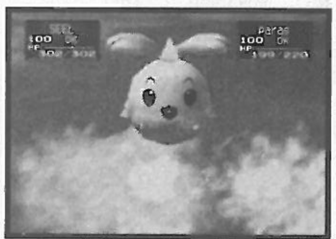
TIPOS RECOMENDADOS: Hielo, Eléctrico o Psíquico o Fuego o Tierra

POKÉ CUP SÚPER BALL

Reglas

*** Mewtwo no puede luchar**
*** Entras con seis Pokémon**
*** No puedes efectuar un movimiento de Autodestrucción con tu último Pokémon**
*** Pokémon de nivel 50 a 55**
*** La suma de los puntos de nivel de tus tres Pokémon no puede sobrepasar los 155**
*** No puede haber dos Pokémon dormidos o congelados**
*** Si vences sin tener bajas, ganarás un Continuar**





Formación de equipos:

Tendrás que hacer frente a un gran número de Pokémon Agua y Veneno, por lo que necesitas un Pokémon Eléctrico. Asegúrate de sacar también un espécimen poderoso de tipo Bicho para contrarrestar los ataques Psíquicos, mientras que uno de Fuego será útil para los Pokémon Planta. Finalmente, creemos que merece la pena contar con un monstruo dotado de un ataque de Hielo o Agua decente, para así poder acabar con los enemigos de tipo Tierra. Consulta los tipos recomendados para cada combate.



RONDA 1: MEDALLA ROCA

Entrenador: Ciclista

Nº	Pokémon	Tipo
#030	Nidorina	Veneno
#033	Nidorino	Veneno
#088	Grimer	Veneno
#109	Koffing	Veneno
#067	Machoke	Lucha
#107	Hitmonchan	Lucha

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Volador, Tierra

RONDA 2: MEDALLA ROCA

Entrenador: Roquero

Nº	Pokémon	Tipo
#082	Magneton	Eléctrico
#125	Electabuzz	Eléctrico
#100	Voltorb	Eléctrico
#070	Weepinbell	Planta/Veneno
#002	Ivysaur	Planta/Veneno
#044	Gloom	Planta/Veneno

TIPOS RECOMENDADOS: Tierra, Fuego, Psíquico

RONDA 3: MEDALLA TRUENO

Entrenador: Malabarista

Nº	Pokémon	Tipo
#096	Drowzee	Psíquico
#093	Haunter	Fantasma/Veneno
#061	Poliwhirl	Agua
#106	Hitmonlee	Lucha
#036	Clefable	Normal
#075	Graveler	Roca/Tierra

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Eléctrico, Agua

RONDA 4: MEDALLA ARCO IRIS

Entrenador: Bella

Nº	Pokémon	Tipo
#098	Krabby	Agua
#008	Wartortle	Agua
#138	Omanyte	Roca/Agua
#117	Seadra	Agua
#075	Graveler	Roca/Tierra
#095	Onix	Roca/Tierra

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Agua



RONDA 5: MEDALLA ALMA

Entrenador: Medium

Nº	Pokémon	Tipo
#093	Haunter	Fantasma/Veneno
#092	Gastly	Fantasma/Veneno
#119	Seaking	Agua
#041	Golbat	Veneno/Volador
#108	Lickitung	Normal
#081	Magnemite	Eléctrico

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Eléctrico, Tierra

RONDA 6: MEDALLA PANTANO

Entrenador: Domador

Nº	Pokémon	Tipo
#133	Evee	Normal
#077	Ponyta	Fuego
#105	Marowak	Tierra
#050	Diglett	Tierra
#108	Lickitung	Normal
#019	Raticate	Normal

TIPOS RECOMENDADOS: Agua, Lucha

RONDA 7: MEDALLA VOLCÁN

Entrenador: Psíquico

Nº	Pokémon	Tipo
#064	Kadabra	Psíquico
#063	Abra	Psíquico
#122	Mr. Mime	Psíquico
#124	Jynx Ice	Psíquico
#018	Pidgeot	Volador
#022	Fearow	Normal/Volador

TIPOS RECOMENDADOS: Bicho, Eléctrico, Fuego

RONDA 8: MEDALLA TIERRA

Entrenador: Anciano

Nº	Pokémon	Tipo
#148	Dragonair	Dragón
#049	Venomoth	Bicho/Veneno
#040	Wigglytuff	Normal
#047	Parasect	Bicho/Planta
#061	Poliwhirl	Agua
#006	Charmeleon	Fuego

TIPOS RECOMENDADOS: Hielo/Agua, Fuego, Volador



POKÉ COPA ULTRA BALL

Formación de equipos:
Más Agua y Veneno. Elige al menos un Pokémon Eléctrico y un Psíquico para tu grupo. También te convendría un Bicho para hacer frente a los oponentes Psíquicos. Ten cuidado con el último oponente, Dragonite. Derrótalo con un Pokémon Hielo dotado de Ventisca. No olvides los consejos específicos para cada uno de los combates.

RONDA 1: MEDALLA ROCA

Entrenador: Ciclista

Nº	Pokémon	Tipo
#024	Arbok	Veneno
#049	Venomoth	Bicho/Veneno
#089	Muk	Veneno
#062	Poliwrath	Agua/Lucha
#067	Machoke	Lucha
#057	Primeape	Lucha

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Fuego, Tierra

RONDA 2: MEDALLA ROCA

Entrenador: Roquero

Nº	Pokémon	Tipo
#125	Electabuzz	Eléctrico
#101	Electrode	Eléctrico
#026	Raichu	Eléctrico
#114	Tangela	Planta
#045	Vileplume	Planta/Veneno
#071	Victreebel	Planta/Veneno

TIPOS RECOMENDADOS: Tierra, Fuego, Psíquico



RONDA 3: MEDALLA TRUENO

Entrenador: Malabarista

Nº	Pokémon	Tipo
#097	Hypno	Psíquico
#094	Gengar	Fantasma/Veneno
#057	Primeape	Lucha
#122	Mr. Mime	Psíquico
#076	Golem	Roca/Tierra
#113	Chansey	Normal

TIPOS RECOMENDADOS: Bicho, Psíquico, Agua

RONDA 4: MEDALLA ARCO IRIS

Entrenador: Bella

Nº	Pokémon	Tipo
#141	Kabutops	Roca/Agua
#087	Dewgong	Agua
#009	Blastoise	Agua
#121	Starmie	Agua/Psíquico





#076	Golem	Roca/Tierra
#051	Dugtrio	Tierra

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Agua

RONDA 5: MEDALLA ALMA

Entrenador: Medium

Nº	Pokémon	Tipo
#094	Gengar	Fantasma/Veneno
#082	Magneton	Eléctrico
#073	Tentacruel	Agua/Veneno
#126	Magmar	Fuego
#042	Golbat	Veneno/Volador
#091	Cloyster	Agua/Hielo

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Psíquico, Tierra

RONDA 6: MEDALLA PANTANO

Entrenador: Domador

Nº	Pokémon	Tipo
#053	Persian	Normal
#028	Sandslash	Tierra
#003	Venusaur	Planta/Veneno
#006	Charizard	Fuego/Volador
#057	Primeape	Lucha
#099	Kingler	Agua

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Eléctrico, Agua

RONDA 7: MEDALLA VOLCÁN

Entrenador: Psíquico

Nº	Pokémon	Tipo
#065	Alakazam	Psíquico
#097	Hypno	Psíquico
#080	Slowbro	Agua/Psíquico
#142	Aerodactyl	Roca/Volador
#123	Scyther	Bicho/Volador
#85	Dodrio	Normal/Volador

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Bicho

RONDA 8: MEDALLA TIERRA

Entrenador: Anciano

Nº	Pokémon	Tipo
#149	Dragonite	Dragón/Volador
#127	Pinsir	Bicho
#136	Flareon	Fuego
#034	Nidoking	Veneno/Tierra
#055	Golduck	Agua
#101	Electrode	Eléctrico

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Hielo, Fuego

POKÉ COPA MASTER BALL

Formación de equipos:

A estas alturas tendrías que dominar ya la mecánica del juego. Forma un equipo con Pokémon Eléctrico, Psíquico, Bicho, Agua o Hielo y Tierra.

En este torneo tendrás que enfrentarte a Pokémon muy poderosos. Ten mucho cuidado con los Snorlax y Tauros, y aún más con el Dragonite.

RONDA 1: MEDALLA ROCA

Entrenador: Ciclista

Nº	Pokémon	Tipo
#110	Weezing	Veneno
#089	Muk	Veneno
#031	Nidoqueen	Veneno/Tierra
#068	Machamp	Lucha
#057	Primeape	Lucha
#062	Poliwrath	Agua/Lucha

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Planta

RONDA 2: MEDALLA CASCADA

Entrenador: Roquero

Nº	Pokémon	Tipo
#145	Zapdos	Eléctrico/Volador
#135	Jolteon	Eléctrico
#101	Electrode	Eléctrico
#103	Exeggutor	Planta/Psíquico
#114	Tangela	Planta
#003	Venusaur	Planta/Veneno

TIPOS RECOMENDADOS: Tierra, Bicho, Fuego

RONDA 3: MEDALLA TRUENO

Entrenador: Malabarista

Nº	Pokémon	Tipo
#097	Hypno	Psíquico
#094	Gengar	Fantasma/Veneno
#126	Magmar	Fuego
#068	Machamp	Lucha
#124	Jynx	Psíquico/Hielo
#143	Snorlax	Normal



TIPOS RECOMENDADOS: Bicho, Psíquico, Roca

RONDA 4: MEDALLA ARCO IRIS

Entrenador: Bella

Nº	Pokémon	Tipo
#130	Gyarados	Agua/Volador
#073	Tentacruel	Agua/Veneno
#121	Starmie	Agua/Psíquico
#139	Omastar	Roca/Agua
#112	Rhydon	Tierra/Roca
#028	Sandslash	Tierra

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Agua

RONDA 5: MEDALLA ALMA

Entrenador: Medium

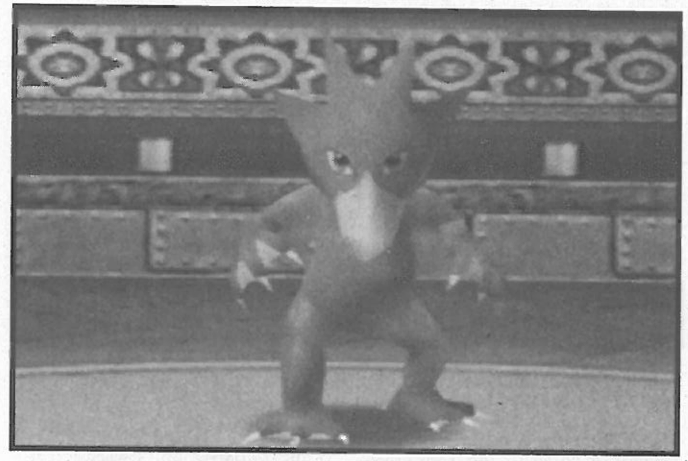
Nº	Pokémon	Tipo
#094	Gengar	Fantasma/Veneno
#093	Haunter	Fantasma/Veneno
#091	Cloyster	Agua/Hielo
#038	Ninetales	Fuego
#142	Aerodactyl	Roca/Volador
#131	Lapras	Agua/Hielo

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Tierra, Psíquico

RONDA 6: MEDALLA PANTANO

Entrenador: Domador

Nº	Pokémon	Tipo
#128	Tauros	Normal



#143	Snorlax	Normal
#078	Rapidash	Fuego
#115	Kangaskhan	Normal
#059	Arcanine	Fuego
#134	Vaporeon	Agua

TIPOS RECOMENDADOS: Agua, Lucha, Eléctrico

RONDA 7: MEDALLA VOLCÁN

Entrenador: Psíquico

Nº	Pokémon	Tipo
#065	Alakazam	Psíquico
#064	Kadabra	Psíquico
#103	Exeggutor	Planta/Psíquico
#121	Starmie	Agua/Psíquico
#006	Charizard	Fuego/Volador
#145	Zapdos	Eléctrico/ Volador

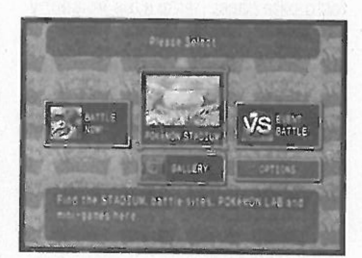
TIPOS RECOMENDADOS: Bicho, Eléctrico, Fuego

RONDA 8: MEDALLA TIERRA

Entrenador: Anciano

Nº	Pokémon	Tipo
#149	Dragonite	Dragón/Volador
#144	Articuno	Hielo/Volador
#146	Moltres	Fuego/Volador
#135	Jolteon	Eléctrico
#128	Tauros	Normal
#131	Lapras	Agua/Hielo

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Tierra



SÚPER COPA NIVEL 1-100

Reglas
* Abierta a todos los Pokémon
* Sin restricciones de nivel
* Selecciona a seis Pokémon
* Elige tres de los seis Pokémon
* Si vences sin tener bajas, ganarás un Continuar
* No puedes efectuar un movimiento de Autodestrucción con tu último Pokémon.
* No puede haber dos Pokémon dormidos o congelados

SÚPER COPA POKÉ BALL

Formación de equipos

¡Esto es peligroso! La Súper Copa constituye el primer gran reto a tus técnicas de combate. Todos los Pokémon pueden participar en este torneo, incluso el Mewtwo de Nivel 100 (¡glups!). Al igual que la Poké Copa, se divide en cuatro competiciones, empezando por la Poké Ball. Te conviene sacar un buen Pokémon Eléctrico cápaz de aguantar el envite de los numerosos Pokémon Agua que encontrarás aquí. No pierdas de vista a los Pokémon Veneno. Puedes combatirlos con Pokémon Bicho, Tierra o Psíquico. ¿Podemos recomendarte también un Pokémon Hielo? Es perfecto para hacer frente a los Volador y Planta.

RONDA 1: MEDALLA ROCA

Entrenador: Cueball

Nº	Pokémon	Tipo
#046	Paras	Bicho/Planta
#010	Caterpie	Bicho
#013	Weedle	Bicho/Veneno
#129	Magikarp	Agua
#058	Growlithe	Fuego
#004	Charmander	Fuego

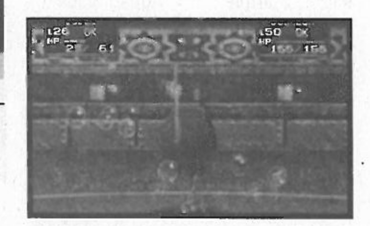
TIPOS RECOMENDADOS: Roca, Fuego, Agua

RONDA 2: MEDALLA CASCADA

Entrenador: Rocket

Nº	Pokémon	Tipo
#023	Ekans	Veneno
#096	Drowzee	Psíquico
#088	Grimer	Veneno
#060	Poliwag	Agua
#138	Omanyte	Roca/Agua
#029	Nidoran	Veneno (h)

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Eléctrico





RONDA 3: MEDALLA TRUENO

Entrenador: Judoboy

Nº	Pokémon	Tipo
#056	Mankey	Lucha
#066	Machop	Lucha
#140	Kabuto	Roca/Agua
#025	Pikachu	Eléctrico
#019	Rattata	Normal
#104	Cubone	Tierra

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Roca/Tierra, Hielo

RONDA 4. MEDALLA ARCO IRIS

Entrenador: Jugador

Nº	Pokémon	Tipo
#074	Geodude	Roca/Tierra
#126	Magmar	Fuego
#086	Seel	Agua
#118	Goldeen	Agua
#098	Krabby	Agua
#032	Nidoran	Veneno (m)

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Agua, Psíquico

RONDA 5: MEDALLA ALMA

Entrenador: Chica guai

Nº	Pokémon	Tipo
#043	Oddish	Planta/Veneno
#001	Bulbasaur	Planta/Veneno
#007	Squirtle	Agua
#054	Psyduck	Agua
#116	Horsea	Agua
#133	Eevee	Normal

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Bicho, Psíquico (o Fuego, o Hielo)

RONDA 6: MEDALLA PANTANO

Entrenador: Birdboy

Nº	Pokémon	Tipo
#063	Abra	Psíquico
#041	Zubat	Veneno/Volador
#016	Pidgey	Volador
#021	Spearow	Volador
#084	Doduo	Normal/Volador
#094	Gastly	Fantasma/Veneno

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Psíquico, Hielo

RONDA 7: MEDALLA VOLCÁN

Entrenador: Científico

Nº	Pokémon	Tipo
#090	Shellder	Agua
#037	Vulpix	Fuego
#114	Tangela	Planta
#072	Tentacool	Agua/Veneno
#069	Bellsprout	Planta/Veneno
#014	Dratini	Dragón

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Agua/Hielo

RONDA 8: MEDALLA TIERRA

Entrenador: Chico Guai

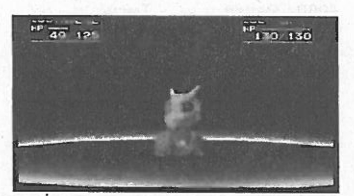
Nº	Pokémon	Tipo
#136	Flareon	Fuego
#079	Slowpoke	Agua/Psíquico
#060	Diglett	Tierra
#108	Lickitung	Normal
#052	Meowth	Normal
#081	Magnemite	Eléctrico

TIPOS RECOMENDADOS: Hielo, Eléctrico, Roca/Tierra

SÚPER COPA SÚPER BALL

Formación de equipos

Una vez más, lo principal es llevar al combate Pokémon Eléctricos fuertes para que puedas acabar con los oponentes Agua y Veneno. Por otra parte, los de tipo Normal, que suelen tener bastantes PS, también plantean un serio reto. Procura emplear Pokémon con Dormir o Paralizante para dejarlos fuera de combate. También tienes que sacar un Pokémon de tipo Agua/Hielo para hacer frente a monstruos como Dragonair y Rhyhorn.



RONDA 1: MEDALLA ROCA

Entrenador: Cueball

Nº	Pokémon	Tipo
#047	Parasect	Bicho/Planta
#011	Metapod	Bicho
#014	Kakuna	Bicho/Veneno
#005	Charmeleon	Fuego
#039	Jigglypuff	Normal
#048	Venonat	Bicho/Veneno

TIPOS RECOMENDADOS: Fuego, Volador



RONDA 2: MEDALLA CASCADA

Entrenador: Rocket

Nº	Pokémon	Tipo
#097	Hypno	Psíquico
#061	Poliwhirl	Agua
#027	Sandshrew	Tierra
#109	Koffing	Veneno
#030	Nidorina	Veneno
#089	Muk	Veneno

TIPOS RECOMENDADOS: Tierra, Psíquico, Bicho



RONDA 3: MEDALLA TRUENO

Entrenador: Judoboy

Nº	Pokémon	Tipo
#100	Voltorb	Eléctrico
#057	Primeape	Lucha
#067	Machoke	Lucha
#026	Raichu	Eléctrico
#106	Hitmonlee	Lucha
#105	Marowak	Tierra

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico o Volador, Tierra, Agua

RONDA 4: MEDALLA ARCO IRIS

Entrenador: Jugador

Nº	Pokémon	Tipo
#075	Graveler	Roca/Tierra
#035	Clefairy	Normal
#077	Ponyta	Fuego
#119	Seaking	Agua
#099	Kingler	Agua
#032	Nidoran (h)	Veneno

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Agua, Planta

RONDA 5: MEDALLA ALMA

Entrenador: Chica Guai

Nº	Pokémon	Tipo
#044	Gloom	Planta/Veneno
#070	Weepinbell	Planta/Veneno
#002	Ivysaur	Planta/Veneno
#055	Golduck	Agua
#008	Wartortle	Agua
#117	Seadra	Agua

TIPOS RECOMENDADOS: Fuego, Eléctrico, Bicho

RONDA 6: MEDALLA PANTANO

Entrenador: Birdboy

Nº	Pokémon	Tipo
#083	Farfetch'd	Normal/Volador
#130	Gyarados	Agua/Volador
#017	Pidgeotto	Normal/Volador
#022	Fearow	Normal/Volador
#015	Beedrill	Bicho/Veneno
#093	Haunter	Fantasma/Veneno

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Tierra o Psíquico

RONDA 7: MEDALLA VOLCÁN

Entrenador: Científico

Nº	Pokémon	Tipo
#120	Staryu	Agua
#064	Kadabra	Psíquico
#137	Porygon	Normal
#113	Chansey	Normal
#003	Venusaur	Planta/Veneno
#102	Exeggcute	Planta/Psíquico

TIPOS RECOMENDADOS: Fuego, Bicho

RONDA 8: MEDALLA TIERRA

Entrenador: Chico Guai

Nº	Pokémon	Tipo
#111	Rhyhorn	Tierra/Roca
#082	Magneton	Eléctrico
#146	Moltres	Fuego/Volador
#091	Cloyster	Agua/Hielo
#148	Dragonair	Dragón
#115	Kangaskhan	Normal

TIPOS RECOMENDADOS: Hielo/Agua

SÚPER COPA ULTRA BALL

Formación de equipos

Ahora empieza la parte más dura. La principal dificultad radica en que los equipos contra los que vas a luchar en la Ultra Ball se componen de tipos muy variados. El ataque Tóxico puede ser muy útil contra enemigos como Electrabuzz.



RONDA 1: MEDALLA ROCA

Entrenador: Cueball

Nº	Pokémon	Tipo
#122	Mr. Mime	Psíquico
#012	Butterfree	Bicho/Volador
#059	Arcanine	Fuego
#132	Ditto	Normal
#040	Wigglytuff	Normal
#049	Venomoth	Bicho/Veneno

TIPOS RECOMENDADOS: Fuego, Eléctrico, Agua

RONDA 2: MEDALLA CASCADA

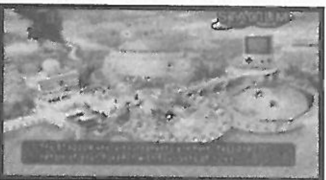
Entrenador: Rocket

Nº	Pokémon	Tipo
#110	Weezing	Veneno
#031	Nidoqueen	Veneno/Tierra
#024	Arbok	Veneno
#095	Onix	Roca/Tierra
#028	Sandslash	Tierra
#139	Omastar	Roca/Agua

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Eléctrico, Agua/Hielo.







RONDA 3: MEDALLA TRUENO

Entrenador: Judoboy

Nº	Pokémon	Tipo
#107	Hitmonchan	Lucha
#068	Machamp	Lucha
#123	Scyther	Bicho/Volador
#101	Electrode	Eléctrico
#020	Raticate	Normal
#062	Poliwrath	Agua/Lucha

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Eléctrico, Tierra

RONDA 4: MEDALLA ARCO IRIS

Entrenador: Jugador

Nº	Pokémon	Tipo
#076	Golem	Roca/Tierra
#036	Clefable	Normal
#087	Dewgong	Agua/Hielo
#078	Rapidash	Fuego
#127	Pinsir	Bicho
#034	Nidoking	Veneno/Tierra

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico

RONDA 5: MEDALLA ALMA

Entrenador: Chica Guai

Nº	Pokémon	Tipo
#045	Vileplume	Planta/Veneno
#071	Victreebel	Planta/Veneno
#112	Rhydon	Tierra/Roca
#073	Tentacruel	Agua/Veneno
#009	Blastoise	Agua
#131	Lapras	Agua/Hielo

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Fuego, Agua/Hielo

RONDA 6: MEDALLA PANTANO

Entrenador: Birdboy

Nº	Pokémon	Tipo
#085	Dodrio	Normal/Volador
#006	Charizard	Fuego/Volador
#018	Pidgeot	Normal/Volador
#042	Golbat	Veneno/Volador
#145	Zapdos	Eléctrico/Volador
#094	Gengar	Fantasma/Veneno

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Psíquico

RONDA 7: MEDALLA VOLCÁN

Entrenador: Científico

Nº	Pokémon	Tipo
#125	Electabuzz	Eléctrico
#134	Vaporeon	Agua
#053	Persian	Normal
#051	Dugtrio	Tierra
#141	Kabutops	Roca/Agua
#103	Exeggutor	Planta/Psíquico

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Fuego, Tierra, Veneno

RONDA 8: MEDALLA TIERRA

Entrenador: Chico Guai

Nº	Pokémon	Tipo
#135	Jolteon	Eléctrico
#038	Ninetales	Fuego
#080	Slowbro	Agua/Psíquico
#149	Dragonite	Dragón/Volador
#142	Aerodactyl	Roca/Volador
#143	Snorlax	Normal

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Agua, Tierra

SÚPER COPA MÁSTER BALL

Formación de equipos:

Aún tienes que ganar este torneo para recibir la Súper Copa. Busca Pokémon con buenas defensas frente a los ataques psíquicos (puedes probar con Jolteon). Tendrás que pelear contra muchos monstruos de tipo Veneno, Fuego, Hielo, Volador y Agua, ¡pero la prueba más difícil es la última, en la que un Mew, un Pokémon muy difícil de encontrar, entra en el Estadio!

RONDA 1: MEDALLA ROCA

Entrenador: Cueball

Nº	Pokémon	Tipo
#127	Pinsir	Bicho
#015	Beedrill	Bicho/Veneno
#136	Flareon	Fuego
#126	Magmar	Fuego
#020	Raticate	Normal
#115	Kangaskhan	Normal



TIPOS RECOMENDADOS: Fuego, Agua

RONDA 2: MEDALLA CASCADA

Entrenador: Rocket

Nº	Pokémon	Tipo
#124	Jynx	Hielo/Psíquico
#076	Golem	Roca/Tierra
#042	Golbat	Veneno/Volador
#142	Aerodactyl	Roca/Volador
#053	Persian	Normal
#071	Victreebel	Planta/Veneno

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Agua, Fuego

RONDA 3: MEDALLA TRUENO

Entrenador: Judoboy

Nº	Pokémon	Tipo
#068	Machamp	Lucha
#123	Scyther	Bicho/Volador
#106	Hitmonlee	Lucha
#057	Primeape	Lucha
#031	Nidoqueen	Veneno/Tierra
#135	Jolteon	Eléctrico

TIPOS RECOMENDADOS: Psiquico, Hielo, Tierra

RONDA 4: MEDALLA ARCO IRIS

Entrenador: Jugador

Nº	Pokémon	Tipo
#128	Tauros	Normal
#080	Slowbro	Agua/Psíquico
#051	Dugtrio	Tierra
#009	Blastoise	Agua
#024	Arbok	Veneno
#149	Dragonite	Dragón/Volador

TIPOS RECOMENDADOS: Agua/Hielo, Eléctrico



RONDA 5: MEDALLA ALMA

Entrenador: Chica Guai

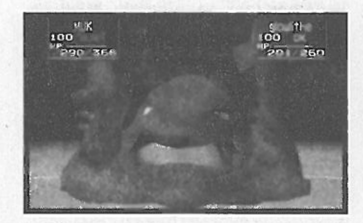
Nº	Pokémon	Tipo
#121	Starmie	Agua/Psíquico
#087	Dewgong	Agua/Hielo
#139	Omastar	Roca/Agua
#062	Poliwrath	Agua/Lucha
#003	Venusaur	Planta/Veneno
#103	Exeggutor	Planta/Psíquico

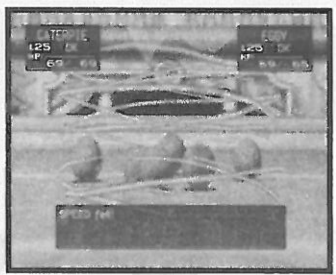
TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Fuego

RONDA 6: MEDALLA PANTANO

Entrenador: Birdboy

Nº	Pokémon	Tipo
#144	Articuno	Hielo/Volador
#146	Moltres	Fuego/Volador
#145	Zapdos	Eléctrico/Volador
#006	Charizard	Fuego/Volador
#018	Pidgeot	Normal/Volador
#022	Fearow	Normal/Volador





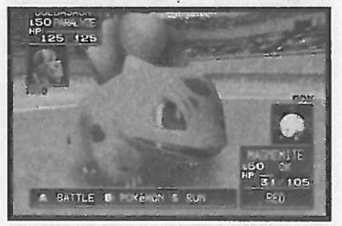
TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico (y/o Hielo)

RONDA 7: MEDALLA VOLCÁN

Entrenador: Científico

Nº	Pokémon	Tipo
#065	Alakazam	Psíquico
#132	Ditto	Normal
#094	Gengar	Fantasma/Veneno
#078	Rapidash	Fuego
#131	Lapras	Agua/Hielo
#026	Raichu	Eléctrico

TIPOS RECOMENDADOS: Tierra, Eléctrico



RONDA 8: MEDALLA VOLCÁN

Entrenador: Chico Guai

Nº	Pokémon	Tipo
#151	Mew	Psíquico
#101	Electrode	Eléctrico
#143	Snorlax	Normal
#091	Cloyster	Agua/Hielo
#112	Rhydon	Tierra/Roca
#059	Arcanine	Fuego

TIPOS RECOMENDADOS: Agua, Bicho, Eléctrico

¡EL COMBATE CONTRA MEWTWO!

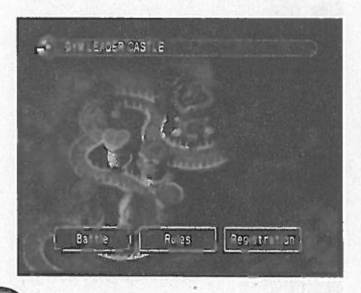
En el momento en que tengas los 10 trofeos del Estadio y hayas pasado el Castillo de los Líderes ¡Gim, accederás al combate contra Mewtwo. Puedes seleccionar a seis de tus mejores Pokémon para hacer frente al más peligroso de tus rivales. Aunque juegues con seis monstruos contra uno, necesitarás una buena alineación para triunfar.

Formación de equipos:

Los Pokémon Bicho son los más apropiados para hacer frente al Mewtwo. Procura entrenar a algunos para este combate. También te conviene organizar una pelea entre iguales y utilizar a tu propio Mewtwo. Es bueno usar su propia medicina. Los Pokémon Normales también pueden derrotarlo, pero necesitarán niveles de PS muy altos. Otra opción recomendable es Ditto, porque puede realizar los mismos ataques que Mewtwo.

EL CASTILLO DE LOS LÍDERES GIM.

Si ya dominas el juego de la Game Boy, reconocerás fácilmente a todos estos entrenadores. Son Líderes de Gimnasio de *Pokémon Rojo/Azul*. Aunque cada uno de ellos siente predilección por un tipo determinado de Pokémon (así, por ejemplo, Misty se inclina por los de Agua), también emplearán otros tipos, para no ponértelo muy fácil. Tampoco puedes acceder a los Continuar, por lo que, cada vez que pierdas, tienes que volver a empezar desde el principio.







Conviene iniciar el asalto al Castillo con una alineación equilibrada de Pokémon Psíquico, Eléctrico, Roca/Tierra, Agua/Hielo y Fuego. Procura que todos estos tipos tengan su representación en el grupo. Tus opciones se verán diezmadas si luchas con Pokémon prestados por la CPU; los monstruos entrenados en la GB son mucho más poderosos. Además, hay una recompensa para los jugadores de *Pokémon Rojo/Azul*: cada vez que derrotes al Alto Mando, recibirás Pokémon raro. Infórmate acerca de los detalles en la sección de los Secretos de Stadium.

Reglas

*** Está abierto a todos los Pokémon**
*** Selecciona a seis Pokémon**
*** Elige a tres de tus seis Pokémon para cada batalla**
*** No existen restricciones de nivel**
*** No puede haber dos Pokémon dormidos o congelados**
*** No puedes efectuar un movimiento de Autodestrucción con tu último Pokémon.**

GIMNASIO DE CIUDAD PLATEADA

Formación de equipos:

Te recomendamos que en Ciudad Plateada emplees Pokémon Psíquico, Eléctrico, Fuego y Agua. Estudia la alineación de cada uno de los Entrenadores y los tipos recomendados para cada batalla.

1. CHICO BICHO

Nº	Pokémon	Tipo
#010	Caterpie	Bicho
#013	Weedle	Bicho/Veneno
#011	Metapod	Bicho
#014	Kakuna	Bicho/Veneno
#015	Beedrill	Bicho/Veneno
#012	Butterfree	Bicho/Volador

TIPOS RECOMENDADOS: Fuego, Volador

2. LAD

Nº	Pokémon	Tipo
#001	Bulbasaur	Planta/Veneno
#023	Ekans	Veneno
#041	Zubat	Veneno/ Volador
#046	Paras	Bicho/Planta
#043	Oddish	Veneno/Planta
#044	Gloom	Veneno/Planta

TIPOS RECOMENDADOS: Bicho, Psíquico, Fuego

3. JR. (CHICO)

Nº	Pokémon	Tipo
#083	Farfetch'd	Normal/Volador
#050	Diglett	Tierra
#016	Pidgey	Normal/Volador
#051	Dugtrio	Tierra

#027	Sandshrew	Tierra
#074	Geodude	Roca/Tierra

TIPOS RECOMENDADOS: Planta, Hielo/Agua, Eléctrico

4. BROCK

Nº	Pokémon	Tipo
#095	Onix	Roca/Tierra
#075	Graveler	Roca/Tierra
#104	Cubone	Tierra
#037	Vulpix	Fuego
#138	Omanyte	Roca/Agua
#140	Kabuto	Roca/Agua



TIPOS RECOMENDADOS: Agua, Eléctrico

GIMNASIO DE CIUDAD CELESTE

Formación de equipos:
Si sacas un Pokémon Eléctrico decente, este gimnasio no te planteará muchos problemas. Equípate con un Pokémon Tierra y otro Agua para derrotar al equipo de Pokémon Eléctricos y Tierra comandado por Jr.

1. PESCADOR

Nº	Pokémon	Tipo
#007	Squirtle	Agua
#060	Poliwag	Agua
#129	Magikarp	Agua
#008	Wartortle	Agua
#119	Seaking	Agua
#072	Tentacool	Agua/Veneno



TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico

2. JR. (CHICA)

Nº	Pokémon	Tipo
#016	Pidgey	Normal/Volador
#117	Seadra	Agua
#064	Kadabra	Psíquico
#100	Voltorb	Eléctrico
#050	Diglett	Tierra
#039	Jigglypuff	Normal

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Tierra, Agua

3. NADADOR

Nº	Pokémon	Tipo
#052	Meowth	Normal
#118	Goldeen	Agua
#056	Mankey	Lucha



#138	Omanyte	Roca/Agua
#035	Clefairy	Normal
#061	Poliwhirl	Agua

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Psíquico

4. MISTY

Nº	Pokémon	Tipo
#121	Starmie	Agua/Psíquico
#116	Horsea	Agua
#054	Psyduck	Agua
#009	Blastoise	Agua
#120	Staryu	Agua
#086	Seel	Agua

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Planta



GIMNASIO DE CIUDAD CARMÍN

Formación de equipos:
Reúne a tus mejores Pokémon Tierra para este Gimnasio. Tendrás que enfrentarte a los junior y a Surge y sus Pokémon Eléctricos. Ándate con mucho cuidado en el primer enfrentamiento con Marinero. Tiene Pokémon Agua muy fuertes, por lo que te conviene llevar un Eléctrico para hacerle frente. Uno de los movimientos que te pueden causar problemas es Surf, que el Raichu de Surge empleará contra tus Pokémon Tierra. ¡Excava para evitarlo!

1. MARINERO

Nº	Pokemon	Tipo
#066	Machop	Lucha
#021	Spearow	Volador
#098	Krabby	Agua
#079	Slowpoke	Agua/Psíquico
#090	Shellder	Agua
#050	Golduck	Agua

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Volador, Psíquico

2. ROCKERO

Nº	Pokémon	Tipo
#137	Porygon	Normal
#100	Voltorb	Eléctrico
#101	Electrode	Eléctrico
#025	Pikachu	Eléctrico
#125	Electabuzz	Eléctrico
#081	Magnemite	Eléctrico

TIPOS RECOMENDADOS: Tierra

3. ANCIANO

Nº	Pokémon	Tipo
#058	Growlithe	Fuego



#032	Nidoran (Masculino)	Veneno
#029	Nidoran (Femenino)	Veneno
#077	Ponyta	Fuego
#005	Charmeleon	Fuego
#004	Charmander	Fuego

TIPOS RECOMENDADOS: Agua, Tierra/Roca, Psíquico

4. LT. SURGE

Nº	Pokémon	Tipo
#026	Raichu	Eléctrico
#100	Voltorb	Eléctrico



#101	Electrode	Eléctrico
#025	Pikachu	Eléctrico
#081	Magnemite	Eléctrico
#082	Magneton	Eléctrico

TIPOS RECOMENDADOS: Tierra, Planta

GIMNASIO DE CIUDAD AZULONA

Formación de equipos:
La Líder del Gimnasio de Ciudad Azulona, Erika, siente un gran amor por los Pokémon Planta. Por ello, tienes que emplear Pokémon Fuego para derrotarlos. El problema es que todos los otros entrenadores mezclan varios tipos en sus alineaciones. Los Pokémon Agua/Hielo tendrían que solucionarte la papeleta, pero ten cuidado con los enemigos Veneno en la Ronda Tres. Y recuerda que debes cambiar de Pokémon si Erika insiste en atacarte con Atadura.

1. CHICA

Nº	Pokémon	Tipo
#039	Jigglypuff	Normal
#040	Wigglytuff	Normal
#133	Eevee	Normal
#104	Cubone	Tierra
#046	Paras	Bicho/Planta
#019	Rattata	Normal

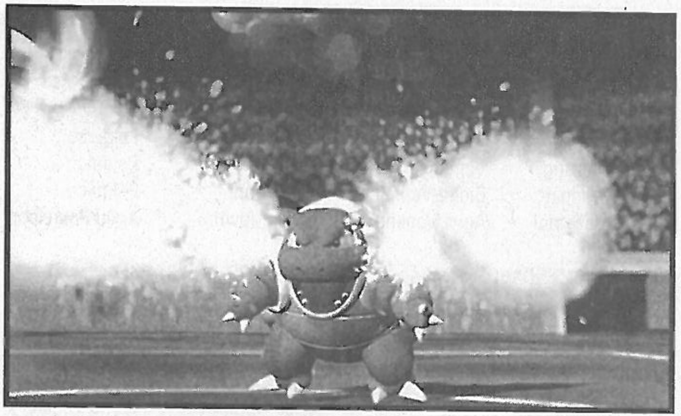
TIPOS RECOMENDADOS: Agua/Hielo, Planta

2. BELLA

Nº	Pokémon	Tipo
#120	Staryu	Agua
#119	Seaking	Agua
#084	Doduo	Normal/Volador
#018	Pidgeot	Normal/Volador
#111	Rhyhorn	Tierra/Roca
#147	Dratini	Dragón

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Planta, Agua/Hielo





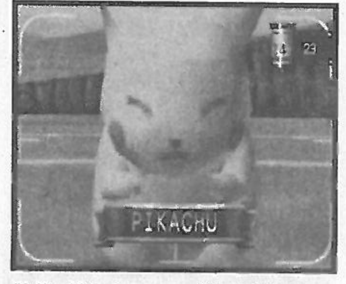
3. CHICA GUAI

Nº	Pokémon	Tipo
#105	Marowak	Tierra
#113	Chansey	Normal
#047	Parasect	Bicho/Planta
#030	Nidorina	Veneno
#033	Nidorino	Veneno
#108	Lickitung	Normal

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Tierra, Volador

4. ERIKA

Nº	Pokémon	Tipo
#044	Gloom	Planta/Veneno
#071	Victreebel	Planta/Veneno
#114	Tangela	Planta
#045	Vileplume	Planta/Veneno
#070	Weepinbell	Planta/Veneno
#102	Exeggcute	Planta/Psíquico



TIPOS RECOMENDADOS: Bicho, Fuego, Volador, Psíquico o Hielo

GIMNASIO DE CIUDAD FUCSIA

Formación de equipos:
¿Ciudad Fucsia? Debería llamarse Ciudad Veneno. Necesitas algunos Pokémon Psíquicos para triunfar, pero Malabarista, el tercer entrenador, sólo utiliza Psíquicos, por lo que también te conviene llevar un Bicho poderoso. Tampoco te vendrá mal en el combate último contra la venenosa alineación de Koga.



1. MOTORISTA

Nº	Pokémon	Tipo
#109	Koffing	Veneno
#088	Grimer	Veneno
#132	Ditto	Normal
#110	Weezing	Veneno
#048	Venonat	Bicho/Veneno
#072	Tentacool	Agua/Veneno

TIPOS RECOMENDADOS: Tierra, Psíquico, Bicho

2. DOMADOR

Nº	Pokémon	Tipo
#099	Kingler	Agua
#028	Sandslash	Tierra
#123	Scyther	Bicho/Volador
#002	Ivysaur	Planta/Veneno
#070	Weepinbell	Planta/Veneno
#067	Machoke	Lucha

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Planta, Fuego, Eléctrico

3. MALABARISTA

Nº	Pokémon	Tipo
#096	Drowzee	Psíquico
#064	Kadabra	Psíquico
#122	Mr. Mime	Psíquico
#097	Hypno	Psíquico
#063	Abra	Psíquico
#080	Slowbro	Agua/Psíquico

TIPOS RECOMENDADOS: Bicho, Eléctrico

4. KOGA

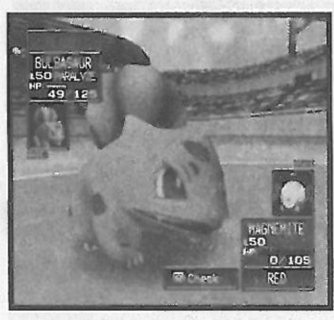
Nº	Pokémon	Tipo
#049	Venomoth	Bicho/Veneno
#089	Muk	Veneno
#110	Weezing	Veneno
#048	Venonat	Bicho/Veneno
#030	Nidorina	Veneno
#033	Nidorino	Veneno

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Tierra o Bicho, Fuego

GIMNASIO DE CIUDAD AZAFRÁN

Formación de equipos:

Sabrina, la Líder del Gimnasio de Ciudad Azafrán, dirige una alineación compuesta íntegramente por Psíquicos, por lo que vas a necesitar un buen Pokémon Bicho para derrotarla. Si todo lo demás falla, debes intentar dormirlos. Los otros Entrenadores disponen de Pokémon muy variados (Fantasma, Lucha, Fuego y Psíquico), por lo que necesitarás una alineación variada para derrotarlos. Consulta los Tipos Recomendados para cada uno



de los combates.

1. CUEBALL

Nº	Pokémon	Tipo
#148	Dragonair	Dragón
#057	Primeape	Lucha
#087	Dewgong	Agua/Hielo
#059	Mankey	Lucha
#066	Machop	Lucha
#111	Rhyhorn	Tierra/Roca

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Volador, Hielo

2. LADRÓN

Nº	Pokémon	Tipo
#038	Ninetales	Fuego
#037	Vulpix	Fuego
#077	Ponyta	Fuego
#058	Growlithe	Fuego
#005	Charmeleon	Fuego
#078	Rapidash	Fuego

TIPOS RECOMENDADOS: Agua, Tierra, Roca

3. MEDIUM

Nº	Pokémon	Tipo
#092	Gastly	Fantasma/Veneno
#093	Haunter	Fantasma/Veneno
#094	Gengar	Fantasma/Veneno
#042	Golbat	Veneno/Volador
#108	Lickitung	Normal
#073	Tentacruel	Agua/Veneno



TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Eléctrico, Tierra o Bicho

4. SABRINA

Nº	Pokémon	Tipo
#064	Kadabra	Psíquico
#065	Alakazam	Psíquico
#122	Mr. Mime	Psíquico
#097	Hypno	Psíquico
#103	Exeggutor	Planta/Psíquico
#124	Jynx	Hielo/Psíquico

TIPOS RECOMENDADOS: Bicho, Volador, Tierra

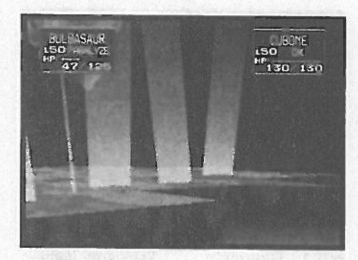
GIMNASIO DE ISLA CANELA

Formación de equipos:
El líder de este gimnasio siente predilección por los Pokémon Fuego. Necesitas Pokémon Agua para combatirlos. Pero no pierdas de vista a los Pokémon Lucha de Judoboy. Te recomendamos que lleves Pokémon Psíquicos para dormirlos. En el tercer combate Necio se muestra proclive al empleo de movimientos de Autodestrucción. Puedes recurrir a Excavar y Vuelo para protegerte contra ellos.

1. JUDOBOY

Nº	Pokémon	Tipo
#020	Raticate	Normal





#057	Primeape	Lucha
#067	Machoke	Lucha
#034	Nidoking	Veneno/Tierra
#106	Hitmonlee	Lucha
#068	Machamp	Lucha

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Volador

2. PSÍQUICO

Nº	Pokémon	Tipo
#080	Slowbro	Agua/Psíquico
#065	Alakazam	Psíquico
#062	Poliwrath	Agua/Lucha
#121	Starmie	Agua/Psíquico
#124	Jynx	Hielo/Psíquico
#097	Hypno	Psíquico

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Volador

3. NECIO

Nº	Pokémon	Tipo
#101	Electrode	Eléctrico
#143	Snorlax	Normal
#076	Golem	Roca/Tierra
#103	Exeggutor	Planta/Psíquico
#089	Muk	Veneno
#091	Cloyster	Agua/Hielo

TIPOS RECOMENDADOS: Volador, Tierra

4. BLAINE

Nº	Pokémon	Tipo
#006	Charizard	Fuego
#059	Arcanine	Fuego
#078	Rapidash	Fuego
#126	Magmar	Fuego
#036	Clefable	Normal
#115	Kangaskhan	Normal

TIPOS RECOMENDADOS: Agua, Tierra o Roca

GIMNASIO DE CIUDAD VERDE

Formación de equipos:
Un último Gimnasio antes de hacer frente al Alto Mando. Giovanni, el líder de esta sección, tiene muchos Pokémon Tierra. Emplea tu mejor Pokémon Agua contra ellos. Los Entrenadores a los que te enfrentas en este último combate presentan alineaciones muy variadas. Te conviene llevar un tipo Eléctrico para la tercera batalla, y para emplearlo contra el Kabutops de Científico en la segunda.

1. ROCKET

Nº	Pokémon	Tipo
#042	Golbat	Veneno/Volador
#020	Raticate	Normal
#053	Persian	Normal
#146	Moltres	Fuego/Volador
#085	Dodrio	Normal/Volador
#047	Parasect	Bicho/Planta

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Psíquico, Volador

2. CIENTÍFICO

Nº	Pokémon	Tipo
#141	Kabutops	Roca/Agua
#081	Magneton	Eléctrico
#022	Fearow	Normal/Volador
#107	Hitmonchan	Lucha
#062	Poliwrath	Agua/Lucha
#108	Lickitung	Normal

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Psíquico, Tierra

3. CHICO GUAI

Nº	Pokémon	Tipo
#139	Omastar	Roca/Agua
#084	Dodrio	Normal/Volador
#073	Tentacruel	Agua/Veneno
#036	Clefable	Normal
#145	Zapdos	Eléctrico/Volador
#127	Pinsir	Bicho

TIPOS RECOMENDADOS: Tierra, Eléctrico

4. GIOVANNI

Nº	Pokémon	Tipo
#053	Persian	Normal
#051	Dugtrio	Tierra
#031	Nidoqueen	Veneno/Tierra
#034	Nidoking	Veneno/Tierra
#112	Rhydon	Tierra/Roca
#128	Tauros	Normal

TIPOS RECOMENDADOS: Agua, Psíquico

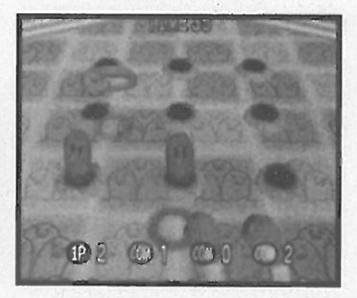
CASTILLO DEL ALTO MANDO

¡Ajá! ¡Volvemos a vernos las caras! Esto... la última frase va por los que habéis terminado *Pokémon Rojo* o *Azul* en la Game Boy. Para hacer frente a los Entrenadores del Alto Mando, los más fuertes, tendrás que seleccionar un equipo muy poderoso. Elige Pokémon Tierra, Fuego, Psíquico y Agua para cubrir todos los frentes. Consulta las recomendaciones específicas para cada combate.



LORELEI

Elige un Pokémon Eléctrico que pueda vencer a los de Hielo y Agua de Lorelei. Te vendría bien uno de tipo Tierra contra su poderosísimo Jynx.





1. LORELEI

Nº	Pokémon	Tierra
#087	Dewgong	Agua/Hielo
#091	Cloyster	Agua/Hielo
#080	Slowbro	Agua/Psíquico
#124	Jynx	Hielo/Psíquico
#131	Lapras	Agua/Hielo
#144	Articuno	Hielo/Volador

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico,

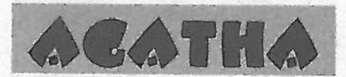


El equipo de Bruno se compone de Pokémon Lucha y Tierra/Roca. Selecciona un Pokémon Agua, así como un Psíquico para contrarrestar el poder de sus Hitmon.

2. BRUNO

Nº	Pokémon	Tipo
#095	Onix	Roca/Tierra
#107	Hitmonchan	Lucha
#106	Hitmonlee	Lucha
#086	Machamp	Lucha
#076	Golem	Roca/Tierra
#112	Rhydon	Tierra/Roca

TIPOS RECOMENDADOS: Agua, Psíquico, Volador



La escalofriante Agatha emplea sobre todo Pokémon Veneno. Puedes hacerles frente con Pokémon Psíquicos decentes.

3. AGATHA

Nº	Pokémon	Tipo
#093	Haunter	Fantasma/Veneno
#042	Golbat	Veneno/Volador
#024	Arbok	Veneno
#089	Muk	Veneno
#003	Venusaur	Planta/Veneno
#094	Gengar	Fantasma/Veneno

TIPOS RECOMENDADOS: Psíquico, Tierra (o Bicho), Fuego o Eléctrico

LANCE

Este vigoroso entrenador prefiere los Pokémon Voladores. Tienes que llevar un Pokémon Agua para hacer frente a los Charizard y Aerodactyl, y el mejor Eléctrico de que dispongas para la lucha contra los Gyarados y Lapras.

4. LANCE

Nº	Pokémon	Tipo
#130	Gyarados	Agua/Volador
#148	Dragonair	Dragón
#142	Aerodactyl	Roca/Volador
#131	Lapras	Agua/Hielo
#006	Charizard	Fuego/Volador
#115	Kangaskhan	Normal

TIPOS RECOMENDADOS: Eléctrico, Hielo/Agua

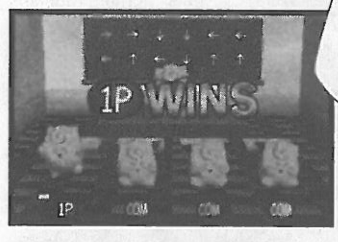
RIVAL

Te conviene un buen Pokémon Tierra para derrotar a los Electabuzz y Ninetales de tu Rival. Un Eléctrico podrá defenderse frente a Slowbro y un Pokémon Fuego acabará con Exeggutor y Pinsir.

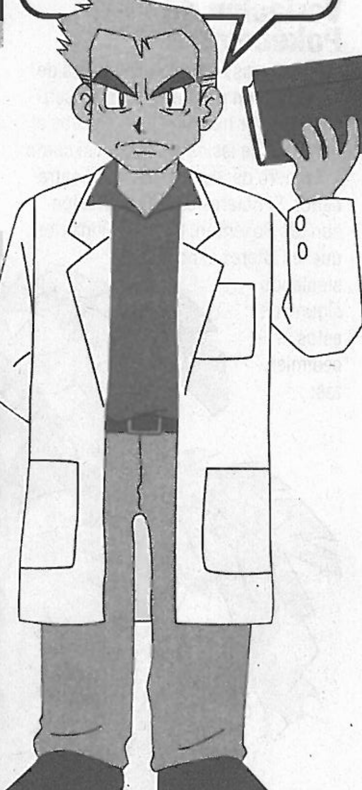
5. RIVAL

Nº	Pokémon	Tipo
#103	Exeggutor	Planta/Psíquico
#080	Slowbro	Agua/Psíquico
#038	Ninetales	Fuego
#036	Clefable	Normal
#125	Electabuzz	Eléctrico
#127	Pinsir	Bicho

TIPOS RECOMENDADOS: Fuego, Tierra, Eléctrico







¡LOS SECRETOS DE STADIUM!

Los muchachos de Nintendo no escatiman bonus y suplementos en sus juegos. Y *Pokémon Stadium* no es una excepción. Asegúrate de que nadie nos esté viendo.
Vamos a relevarte sus secretos...



Variación de Pokécolores

Tal vez hayas notado que algunos de los Pokémon del juego no aparecen con su color habitual. Esto se debe al nombre que les hayas dado, así como al número de identificación del entrenador. Si quieres causar impresión con tus Pokémon, te recomendamos que les alteres el nombre siguiendo alguno de estos procedimientos:

* Escribe el nombre completo en minúsculas (por ejemplo: pikachu) para que les cambie el color.
* Escribe el nombre completo en mayúsculas (por ejemplo: PIKACHU) para que aparezcan con los colores estándar.
* Cambia el orden de las partes (o sílabas) del nombre (por ejemplo, SLASHSAND en vez de Sandslash).

¡EH! ME HE VUELTO UN MONSTRUO GRIS..

* Quita sílabas (MAGMITE en vez de MAGNAMITE).
* Acorta los nombres (por ejemplo, PIKA en vez de PIKACHU).
* Introduce guiones (por ejemplo, KAD-ABRA).

Ponte a experimentar y envía tus descubrimientos al Desatascador, la sección de trucos de Games World. Ésta es la lista de lo que hemos encontrado hasta ahora:

Apodos de Pokémon

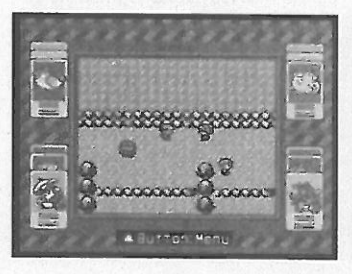
Dratini TINI-DRA
Farfetch'd FARFASH
Golbat GOLBACT1
Goldeen DEENGOL
Growlithe GROWLAR
Haunter HAUNT-ER
Hitmonchan CHAN-MON
Kadabra KAD-ABRA
Koffing KOFSTOR
Lapras LAPRANCE
Magnemite MAGMITE
Muk UMK
Pikachu PIKA
Pinsir PINSTOR
Poliwrath POLIMER
Sandslash SLASHSAND
Scyther SCY
Snorlax SNORLANCE

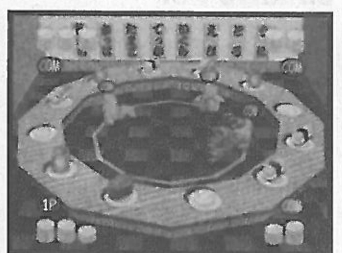
¡Pikachu surfea!

¡Si no lo vemos, no lo creemos! Nuestro amigo, el de las mejillas enrojecidas surfea en *Pokémon Stadium*. Para enseñarle la técnica Surf a un Pikachu, tendrás que seguir los pasos siguientes:

* Primero, abre el modo Ronda 2.
* Introduce la división Máster Ball de la Súper Copa, Ronda 2 (para llegar hasta allí, tendrás que vencer en las tres divisiones previas).
* Forma un equipo en el que se encuentre un Pikachu no capacitado para el Surf. Tienes que sacarlo OBLIGATORIAMENTE del cartucho de la GB. Esto NO funcionará con los Pikachu de la CPU.
* No registres el equipo. Tienes que sacarlo directamente del juego de la GB.
* Vence en la división Máster Ball de la Súper Copa con un equipo en el que, en todo momento, tiene que figurar un Pikachu. Repetimos: el Pikachu tiene que participar en los ocho combates.
* No se te permite el empleo de Continuar.

Una vez hayas hecho todo esto y hayas ganado la copa, se te recom-







pensará con una pantalla en la que aparece Pika entre olas. A partir de entonces, el Pikachu podrá utilizar Surf en los combates. Y, cuando *Pokémon Amarillo* aparezca por estos lares, tendrás un minijuego con el Pikachu Surfista. Lo encontrarás en la pequeña cabaña de la playa septentrional de la Ruta 19.

¡Pikachu habla!

¡El Pikachu de *Pokémon Amarillo* grita "Pikachu" al jugar en *Pokémon Stadium*! Por desgracia, los Pikachu de *Azul* y *Rojo* no dicen ni pío.

¡Aceleradores en Torre GB!

¿Quieres jugar con una versión mucho más rápida de *Pokémon Rojo, Azul* o *Amarillo*? Puedes acceder a dos bonus secretos de actualización de velocidad.

Modo Doduo

Una vez obtengas la Poké Copa, Torre GB se transforma en una Torre GB Doduo. Esta actualización duplicará la velocidad cuando juegues en la N64 con el cartucho de *Pokémon* para la Game Boy.

Modo Dodrio

Si triunfas en la Súper Copa podrás jugar con tu *Pokémon* para GB a una velocidad aún mayor. Haz el cambio de ubicación con C-derecha. Estas modalidades aceleradas son magníficas para el entrenamiento de monstruos.

¡Pokémon extra!

Si derrotas al Alto Mando y a tu rival, recibirás, como recompensa, uno de ocho Pokémon que puedes cargar posteriormente en el juego para la Game Boy. Todos ellos son raros y difícilmente los habrás logrado incluir en tu Pokédex. Ve a buscar los Pokémon extra en el Laboratorio del Profesor Oak después de que aparezcan los créditos. Éstos son los Pokémon que puedes conseguir:

#001 Bulbasaur
#004 Charmander
#007 Squirtle



#106 Hitmonlee
#107 Hitmonchan
#133 Eevee
#138 Omanyte
#140 Kabuto

Lucha contra Mewtwo

Si vences en el Castillo de los Líderes Gim y ganas el trofeo en los diez torneos de el modo Estadio, se abrirá un combate de seis Pokémon contra Mewtwo. La pantalla de Selección de Modo se oscurecerá y se abrirá un torneo extra en el que peleas contra el más duro de los Pokémon, Mewtwo. Si lo vences, accederás al modo secreto R-2.

¡El modo R-2!

Para llegar al modo R-2 (y a una nueva pantalla de títulos) tienes que derrotar a Mewtwo, después de haber vencido en el Modo Estadio y en el Castillo de los Líderes Gim. Cuando lo consigas, podrás gozar de la secuencia de créditos. Pero, al instante, se abrirá el modo R-2, más difícil que los anteriores, y comenzará una nueva serie de combates. Puedes hacer el cambio entre R-2 y el modo Regular en la pantalla de inicio; basta con que pulses C-derecha.

¡Aumenta la dificultad en Kids Club!

Selecciona una partida individual contra tres oponentes CPU. Tienes que vencer cinco veces seguidas en el reto "¿Quién es el mejor?", en nivel Difícil. Entonces se abrirá un nuevo nivel HÍPER difícil en el que los contrincantes de la CPU son durísimos.

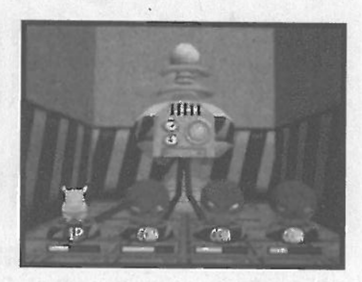






TABLA DE HABILIDADES POKÉMON

Uno de los requisitos imprescindibles para la victoria es que tus Pokémon aprendan las técnicas adecuadas. Aquí tienes una lista de habilidades, con el tipo al que pertenecen y sus efectos.



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Absorber	Planta		20	Absorbe PS del enemigo en cantidad idéntica a la mitad del daño causado
Ácido	Veneno		30	Causa daños y puede reducir las defensas del oponente
Afilar	Normal		30	Aumenta el poder de ataque
Agarre	Normal		30	Causa daños
Agilidad	Psíquico		30	Eleva la velocidad al doble



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Amnesia	Psíquico		20	Refuerza los ataques especiales
Amortiguador	Normal	MT41	10	Recuperas 1/2 de los PS máximo de tu Pokémon
Anulación	Normal		20	Anula una de las habilidades del oponente
Arañazo	Normal		30	Causa daños
Armadura Ácida	Veneno		40	Eleva las defensas al doble
Ascuas	Fuego		25	Causa daños, puede quemar el enemigo (10% de posibilidades)
Atadura	Normal		20	Ataca 2-5 veces seguidas
Ataque Aéreo	Volador		5	Acumulas energía en el primer turno y atacas en el segundo
Ataque Ala	Volador		35	Causa daños
Ataque Arena	Normal		15	Reduce la precisión del oponente
Ataque Furia	Normal		20	Ataca 2-5 veces seguidas
Ataque Rápido	Normal		30	Tu Pokémon ataca primero
Autodestrucción	Normal	MT36	5	Causa daños, pero tu Pokémon se desvanece
Avalancha	Roca	MT48	10	Causa daños





Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Barrera	Psíquico		30	Incrementa las defensas
Beso Amoroso	Normal		10	Duerme al oponente
Bomba Huevo	Normal	MT37	10	Causa daños
Bomba Sónica	Normal		20	Causa 20 puntos de daños
Burbuja	Agua		30	Reduce la velocidad del oponente (10% de posibilidades)



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Cabezazo	Normal	MT43	15	Tu Pokémon pierde un turno y ataca en el siguiente
Canto	Normal	MT40	15	Duerme al oponente
Cascada	Agua		15	Causa daños
Chirrido	Normal		40	Reduce mucho las defensas del oponente
Chupa Vidas	Bicho		15	Sustrae PS al oponente
Clavo Cañón	Normal		15	Tu Pokémon ataca 2-5 veces
Combate	Normal		10	Se emplea tan sólo cuando se ha agotado todos los PP. Produce un retroceso equivalente a 1/4 de los daños



C

Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Come Sueños	Psíquico	MT42	15	Duerme al oponente y le resta una parte de su PS
Confusión	Psíquico		25	Ataque normal, puede confundir al rival (10% de posibilidades)
Contador	Lucha	MT18	20	Devuelve por duplicado el daño recibido (sólo ataques físicos)
Conversión	Normal		30	El Pokémon cambia de tipo para equipararse al del oponente
Cornada	Normal		25	Causa daños
Corte	Normal	MO01	30	Ataca/corta arbustos
Cuchillada	Normal		20	Bastantes posibilidades de asestar un golpe decisivo

D

Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Danza Pétalo	Planta		20	¡Causa daños, pero tu Pokémon queda en estado de confusión!
Danza-Espada	Normal	MT03	30	Aumenta el poder de ataque de tu Pokémon
Derribo	Normal	MT09	15	Tu Pokémon sufre 1/4 de los daños que ha infligido



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Desarrollo	Normal		40	Aumenta el poder de ataque de tu Pokémon
Descanso	Psíquico	MT44	10	Recupera todo los PS, pero te duerme durante dos turnos
Deslumbrar	Normal		30	Paraliza al oponente
Destello	Normal	MO05	20	Reduce la precisión del rival, ilumina las mazmorras oscuras
Destructor	Normal		35	Causa daños
Día de Pago	Normal	MT16	20	Recibes dinero extra después del combate. Qué encanto de movimiento, ¿verdad?
Disparo Demora	Bicho		40	Reduce la velocidad del oponente
Doble Equipo	Normal	MT32	15	Aumenta la posibilidad de esquivar ataques
Doble Filo	Normal	MT10	15	Tu Pokémon sufre 1/4 de los daños que causa
Doble Patada	Lucha		30	Ataca dos veces seguidas
Dobleataque	Bicho		20	Tu Pokémon ataca dos veces y puede envenenar al oponente
Doblebofetón	Normal		10	Ataca 2-5 veces seguidas
Drenadoras	Planta		10	Sustrae PS al oponente en cada turno





Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Espora	Planta		15	Duerme al oponente
Excavar	Tierra	MT28	10	El Pokémon cava (y evita así la mayoría de los ataques enemigos) y luego ataca
Explosión	Normal	MT47	5	¡Si funciona, destruye al Pokémon enemigo en un solo ataque! ¡Booom! Sin más



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Fisura	Tierra	MT27	5	Puede derrotar al oponente con 1 solo golpe (no funciona contra los Pokémon Voladores)
Foco Energía	Normal		30	Aumenta las posibilidades de asestar golpes muy eficaces
Fortaleza	Normal		30	Aumenta las defensas de tu Pokémon durante el combate
Fuerza	Normal	MO04	15	Causa daños





Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Furia	Normal	MT20	20	La potencia de los ataques de tu Pokémon se incrementa al sufrir impactos
Furia Dragón	Dragón	MT23	10	Causa 40 puntos de daño



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Gas Venenoso	Veneno		40	Envenena al oponente
Giro Fuego	Fuego		15	Ataca 2-5 veces seguidas
Golpe	Normal		20	Causa daños, pero confunde a tu Pokémon
Golpe Cabeza	Normal		15	Causa daños, puede asustar al oponente (30% de posibilidades)
Golpe Cuerpo	Normal	MT8	15	Puede paralizar al oponente (30% de posibilidades)
Golpe Karate	Normal		25	Buenas oportunidades de asestar un golpe decisivo
Golpes Furia	Normal		15	Ataca 2-5 veces seguidas
Gruñido	Normal		40	Reduce la capacidad de ataque del oponente
Guillotina	Normal		5	Puede derrotar al oponente en un ataque

H

Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Hidro Bomba	Agua		5	Poderoso ataque de agua
Híper Colmillo	Normal		5	Causa daños,puede asustar al oponente (10% de posibilidades)
Híper Rayo	Normal	MT15	5	Si no logras derrotar a tu oponente en un ataque, pierdes un turno
Hipnosis	Psíquico		20	Duerme al oponente. Bzzzz.
Hoja Afilada	Planta		25	Una buena oportunidad para asestar un golpe decisivo. ¡Hurra!
Hueso Palo	Tierra		20	Asusta al oponente (30% de posibilidades)
Huesomerang	Tierra		10	Ataca dos veces



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Impactrueno	Eléctrico		30	Causa daños y puede paralizar a tu oponente



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Kinético	Psíquico		15	Reduce la precisión del oponente





Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Lanza Rocas	Roca		15	Causa daños
Lanzallamas	Fuego		15	Causa daños, puede quemar al oponente (10% de posibilidades)
Látigo	Normal		30	Reduce las defensas del oponente
Látigo Cepa	Planta		10	Causa daños
Lengüetazo	Fantasma		30	Causa daños y puede paralizar al oponente
Llamarada	Fuego	MT38	5	Causa daños y puede quemar al enemigo (20% de posibilidades)



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Malicioso	Normal		30	Reduce las defensas del oponente
Martillazo	Agua		10	Posibilidad de asestar un golpe decisivo
Meditación	Psíquico		40	Aumenta la capacidad de ataque
Mega Agotar	Planta	MT21	10	Reduce los PS del oponente por valor de 1/2 de los daños infligidos
Mega Patada	Normal	MT05	5	Causa daños
Mega Puño	Normal	MT01	20	Causa daños



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Metrónomo	Normal	MT35	10	El Pokémon emplea MT al azar
Mimético	Normal	MT31	10	Reproduce el último movimiento de tu oponente
Mordisco	Normal		25	10 % de posibilidades de asustar al oponente y detener su ataque
Mov. Espejo	Volador		20	Reproduce el último movimiento de tu oponente
Mov, Sísmio	Lucha	MT19	20	Causa daños equivalentes al nivel de tu Pokémon



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Neblina	Hielo		30	Defiende contra ataques especiales
Niebla	Hielo		30	Detiene todos los efectos (paralizar, quemar, etc.) en ambos Pokémon



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Onda Trueno	Eléctrico	MT45	20	Paraliza a tu oponente



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Pantalla Luz	Psíquico		30	Reduce a la mitad los daños sufridos por ataques especiales
Pantallahumo	Normal		20	Reduce la precisión de tu oponente
Paralizador	Planta		30	Paraliza al oponente
Patada Baja	Lucha		20	Causa daños y puede asustar al enemigo (30% de posibilidades)
Patada Giro	Lucha		15	Causa daños y puede asustar al oponente (30% de posibilidades)
Patada Salto	Lucha		25	Sí fallas, sufres 1/8 de los daños que habrías infligido
Patada Salto Alta	Lucha		20	Si fallas, sufres 1/8 de los daños que habrías infligido
Perforador	Normal	MT07	5	Si funciona, derrota al oponente en un asalto
Pico Taladro	Volador		20	Causa daños
Picotazo	Volador		35	Causa daños
Picotazo Venenoso	Veneno		35	Causa daños y puede envenenar al oponente
Pin Misil	Bicho		20	Ataca 2-5 veces seguidas
Pisotón	Normal		20	Causa daños y puede asustar a tu oponente
Pistola Agua	Agua	MT12	25	Causa daños
Placaje	Normal		35	Causa daños



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Polución	Veneno		20	Causa daños y puede envenenar a tu oponente
Polvo Veneno	Veneno		35	Envenena al oponente
Portazo	Normal		20	Causa daños
Presa	Normal		20	Ataca 2-5 veces seguidas
Psico-onda	Psíquico	MT46	15	Causa daños equivalentes a 1,5 el nivel de tu oponente
Psico-rayo	Psíquico		20	Causa daños y puede confundir a tu rival (10% de posibilidades)
Psíquico	Psíquico	MT29	10	Causa daños y reduce los ataques especiales del oponente
Puño Cometa	Normal		15	Ataca 2-5 veces seguidas
Puño Fuego	Fuego		15	Causa daños y puede quemar al enemigo (20% de posibilidades)
Puño Hielo	Hielo		15	Causa daños y puede congelar al oponente.
Puño-Mareo	Normal		10	Causa daños
Puño-Trueno	Eléctrico		15	Causa daños y puede paralizar a tu oponente



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Rapidez	Normal	MT39	20	Causa daños e incluso puede afectar a un Pokémon que haya utilizado Cavar



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Rayo	Eléctrico	MT24	15	Causa daños y puede paralizar a tu oponente
Rayo Aurora	Hielo		20	Puede congelar al enemigo, más un 10 % de posibilidades de debilitar el ataque enemigo
Rayo Burbuja	Agua	MT11	30	Reduce la velocidad del oponente (10% de posibilidades)
Rayo Confuso	Fantasma	10		Confunde al oponente
Rayo Hielo	Hielo	MT13	10	Causa daños y puede congelar al enemigo (10% de posibilidades)
Rayo Solar	Planta	MT22	10	Tu Pokémon absorbe luz solar y ataca
Recuperación	Normal		20	Restaura la mitad de tus PS máximo
Reducción	Normal		20	Aumenta la capacidad de esquivar
Reflejo	Psíquico	MT33	20	Reduce en un 50% el daño infligido por ataques físicos
Refugio	Agua		40	Aumenta las defensas de tu Pokémon
Remolino	Normal	MT04	20	El combate termina al instante (no funciona contra los Entrenadores)
Repetición	Normal		20	Tu Pokémon ataca 2-5 veces seguidas
Residuos	Veneno		20	Causa daños y puede envenenar al oponente



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Restricción	Normal		35	Causa daños y puede reducir la velocidad (10% de posibilidades)
Rizo Defensa	Normal		40	Refuerza las defensas
Rugido	Normal		20	El combate finaliza de manera automática (no funciona contra los entrenadores)



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Salpicadura	Normal		40	¡No produce efecto!
Somnífero	Planta		15	Duerme a tu oponente
Sumisión	Lucha	MT17	25	Tu Pokémon sufre 1/4 de los daños infligidos al oponente
Súper Diente	Normal		10	Reduce a la mitad los PS de tu oponente
Supersónico	Normal		20	Confunde al oponente
Surf	Agua	MO03	15	Ataque de agua poderoso
Sustituto	Normal	MT50	10	Tu Pokémon crea un clon que ataca/recibe los daños



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Teletransporte	Psíquico	MT30	15	Tu Pokémon puede abandonar el combate (no vale contra entrenadores)



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Tenaza	Agua		10	Ataca 2-5 veces seguidas
Terremoto	Tierra	MT26	10	Causa daños, pero no en los Pokémon Voladores
Tinieblas	Fantasma		15	Causa daños equivalentes al nivel del oponente
Tornado	Normal		35	Causa daños
Tóxico	Veneno	MT06	10	Envenena al oponente (los daños crecen con cada nuevo turno)
Transformación	Normal		10	Tu Pokémon se transforma en una copia del monstruo rival
Tri-Ataque	Normal	MT49	10	Causa daños
Trueno	Eléctrico	MT25	10	Causa daños y puede paralizar a tu oponente



Habilidad	Tipo	MO/MT	PP	Efectos
Venganza	Normal	MT34	10	Se pierden 2-3 turnos, pero luego se ataca con el doble de daños recibidos
Ventisca	Hielo	MT14	5	Congela al rival y detiene su ataque (30% de posibilidades)
Viento Cortante	Volador	MT02	10	Tu Pokémon acumula poder en el primer turno y ataca en el segundo
Vuelo	Volador	MO02	15	El Pokémon vuela en los ataques y entre ciudades



Así que quieres convertirte en el mejor pokéntrenador, ¿eh?

Pues has dado con el librito adecuado para lograrlo. Con él podrás:

- **Formar el mejor equipo**
- **Ganar todas los torneos**
- **Conseguir Pokémon Extra**
- **Ver a Pikachu haciendo surf**
- **Hacer evolucionar a tus Pokémon de GB más rápidamente**
- **Vencer al resto de entrenadores**
- **Enviar a Mewtwo a paseo**
- **Activar los trucos secretos**